

Til deg som skal jobbe i banesekretariat

Ansvarlig for banesekretariat er Trine Kvalen – tlf. 90 86 65 90.

Hallansvarlig i eksterne haller kan også svare på spørsmål.

1. Generelt - Møt opp i god tid, og se gjerne et par kamper hvis mulig før din egen vakt for å lære.

Pass på at dere har dette utstyret:

(Førstevakt i banesekretariatene i Håkons og Eidsiva Arena (Kristins Hall) har ansvar for å ta med seg utstyret fra hovedsekretariatet hver morgen. I øvrige haller ordner hallansvarlig utstyr).

Nettbrett, lader og nødlader – pass på at du får med brettet som er merket med din bane. Brukes til å rapportere resultater (Cup Manager Admin app, heretter kalt CMA-app), samt informasjon (Lillehammer-cup app). Informasjon om nettverk og evt. nettverkskode på eget ark ved behov.

Vester – i tilfellet begge lagene har like drakter, bruker bortelaget vester.

Baller – Det skal hele tiden være 2 baller, en kampball og en reserveball i banesekretariatet.

Stoppeklokke – sekretariat har ansvaret for å ta tiden på alle kampene, og passe tiden under eventuelle utvisninger. Stoppeklokke må brukes i tillegg til hall/bane-klokken som backup (evt. egen mobil).

Horn – brukes til å varsle kampstart og kampslutt dersom varsling på hall/bane-klokke ikke fungerer.

Reglement – for å ha oversikt over hvilke regler som gjelder under turneringen. Viktig å kunne reglene.

Papir og penn – greit å ha til notering underveis. F. eks. tidspunkt for utvisninger.

Dommerkort benyttes ikke. Det skrives heller ikke ut kamplister. Disse finner du på nettbrettet i CMA-appen.

2. Gjennomføring av kamp

- Sjekk kamplisten på CMA-appen. Se hvilke lag som skal spille og hvilken årsklasse de hører til. Kontroller at opplysningene stemmer med fremmøtte lag.
- Sjekk at hvert lag har riktig antall spillere i forhold til spillelisten som du finner i CMA-appen. Draktnummer skal også stemme, men man rekker ikke å sjekke grundig før kamp. Eventuelle avvik rapporteres til dommer. Hvis lagene mener lister skal endres må de henvende seg til hovedsekretariatet i Håkons hall.
- Pass på at lagene setter seg på riktig side. Bortelag og hjemmelag skal være merket på hver side av sekretariatet. Det er tillatt med maks. 12 spillere og 2 lagledere under kampen.
- Pass på at begge lag er klare til kampstart, det er 1 min mellom hver kamp og et veldig tett kampprogram. Kampen er tapt hvis man ikke er klar ved riktig oppstartstidspunkt. Har i utgangspunktet ikke tid å vente. Registrer walkover på appen hvis et lag ikke møter. Se pkt. 4 for mer info.
- Sjekk at dommeren er klar. Ved behov må dommer minnes på det tette programmet slik at man kommer i gang så raskt som mulig.
- Kampen blåses i gang av dommer og dere starter klokken. Digital baneklokke med resultatvisning skal være tilgjengelig på alle baner.
- G19 og J19 spiller i 19 minutter. Øvrige klasser spiller i 14 minutter. Egne regler for finalene søndag.
- Register mål på tavle i hallen. Manuell flip-over finnes i reserve hvis elektronisk tavle svikter.
- Viktig å følge nøye med på kampen, passe på at laglederne holder seg på henvist plass, og at det ikke er for mange spillere på banen. Det er banesekretariatets ansvar at kampene gjennomføres uten problemer. Anbefaler at en styrer resultattavle/tid, og den andre CMA-appen.
- Ved utvisninger, pass på tiden. Viktig at laget som får kort ikke setter inn spillere for tidlig:
 - Gult kort: 1 minutt (spilleren kan komme inn igjen etter utvisning)
 - Rødt kort: 3 minutter (spiller går rett i garderobe/tribune og får ikke spille videre).

- Gule og røde kort kan dessverre ikke registreres på app. Her må det sendes sms via egen mobil til resultatservice på tlf. 90 86 65 90. Trenger ikke å gjøre dette umiddelbart. Ta det når ledig tid. SMS skal skrives slik: Gult kort: Kampnr. + GK (for Gult Kort) + hjemme/bortelag og draktnr. F. eks. 2201444 GK H7 (gult kort til spiller nr. 7 på hjemmelag). Evt. RK for rødt kort og B for bortelag. F. eks. 2201444 RK B7 (rødt kort til spiller nr. 7 på bortelag).
- Ved kampslutt blåser dere i hornet, og stopper kampen på resultatavlen. Be dommeren godkjenne resultatet før endelig resultat sendes i CM-appen. Se pkt. 4.
- Hvis appen ikke fungerer normalt skal resultat rapporteres inn manuelt. Du sender da sms via din egen mobil til resultatservice på 90 86 65 90. SMS skal skrives slik: Kampnummer + mål_hjemmelag + mål_bortelag. Eksempel: 21010116 5-2

3. Rutine etter siste kamp hver dag:

Eidsiva Arena og Håkons Hall: Ta med nettbrettet inkl. lader og nødlader til hovedsekretariatet. Elektronisk resultatavle, baller, vester, horn etc. skal stå ved banen (etter siste kamp søndag fjernes alt).

Øvrige haller: Hallansvarlig har ansvar for utstyret og setter nettbrett på lading.

4. Bruk av Cup Manager Admin-app

CMA-appen brukes til resultatrapportering og sjekk av spillelister. Å starte en kamp i appen er noe annet enn å starte kampen på tidtakertavla i hallen (offisiell kamptidtaking). Når kampen startes i appen får man mulighet til å legge inn målscorere og registrere resultat. I tillegg vil resultatansvarlig i turneringen kunne se hvilke kamper som er i gang.

- Start Cup Manager-appen og velg Lillehammer-cup 2020
- Trykk «Results» og sjekk at riktig bane kommer opp. Appen er satt opp for hver enkelt bane.
- Kampliste for din bane den aktuelle dagen kommer opp
- Trykk på den øverste kampen og «Start game». Begge lags spillelister kommer opp.
- Tell raskt over at lagene har riktig antall spillere. Du har ikke tid å sjekke alle draktnr. før hver kamp.
- Oppe til høyre på hver spilleliste trykker du «Select all». Trykk i rute «Confirm NN line-up».
- Når lagene er bekreftet er det mulig å starte kampen. Trykk «Start game» midt på siden.
- Mål skal registreres underveis i kampen. Trykk «Make goal» og trykk på spilleren som scorer. Ser du ikke målscorer kan du spørre dommeren eller trykke «Unknown player». Skulle du trykke feil kan du endre ved å trykke «Edit» foran hver målscorer. I Edit-modus kan du enten fjerne mål eller endre målscorer.
- Når kampen er slutt, trykk «New period» og «End game».
- For å få registrert resultatet må ruten «Referee confirms result» krysses av etter at dommer har bekreftet at det er korrekt. Trykk «Save and finish game» og du kommer til kamplisten igjen.
- Oppdages feil etter at resultat er rapportert kan du trykke «Change end result» i bilde med hele kamplisten. Trykk rødt kryss og skriv inn riktig tall i målrutene. Avslutt med «Set new result».
- Tips: Hvis et lag må bruke vester kan det være nyttig å endre lagfargen for å få bedre oversikt. Trykk på pil ned ved siden av lagnavnet og velg ønsket farge.
- Blir det walkover legger du inn resultat 3-0 til laget som vinner (som oftest fordi motstander ikke møter). I kamplisten trykker du «Enter end result» i stedet for «Start game» og legger inn resultat. Trykk også på ruten «Walkover». Da kommer denne kommentaren med i resultatlisten.
- I sluttspillkamper som ender med straffekonk legges resultat etter straffer inn. F. eks. kampen ender 2-2 etter ordinær tid. Hjemmelaget scorer på 3 straffer og bortelaget på 2. Resultat legges da inn med 5-4 til hjemmelaget.